Guia de

YOSHI'S STORY™

NINTENDO 64

Índice

Introducción a esta Guía 3
Introducción al inglés empleado en Yoshi's Story . . . 4
Así empieza la aventura de Yoshi's Story 5
Fase de práctica 6
Textos que se repiten a lo largo del juego 7

Página 1 El Comienzo 8

1-1 La caza del tesoro 8
1-2 ¡¡ Sorpresa !! 9
1-3 El ascensor de raices 10
1-4 La torre 11

Página 2 La Caverna 12

2-1 La cueva del dragón de hueso . . 12
2-2 Blarge's Bioler 12
2-3 La tubería de gelatina 13
2-4 Laberinto Torrencial 14

Página 3 La Cima 15

3-1 Crucero por las nubes 15
3-2 La torre alta 15
3-3 Poochy & Nippy 16
3-4 Frustración 17

Página 4 La Jungla 18

4-1 La cabaña de la jungla 18
4-2 Chapoteando en la jungla 18
4-3 La planta piraña 19
4-4 La jungla Neuron 19

Página 5 El Océano 20

5-1 Las medusas 20
5-2 Los peces 20
5-3 El limbo de los chicos tímidos . . . 21
5-4 El barco de los chicos tímidos . . . 21

Página 6 El Final 22

6-1 El castillo Mecha 22
6-2 El ascensor del castillo 23
6-3 El fantasma del castillo 24
6-4 El magma del castillo 25

El final del juego 25
El diccionario de Yoshi's Story 26

Introducción a esta guía

En esta guía encontrarás la traducción al castellano de todos los textos en inglés que aparecen a lo largo del juego; pistas muy útiles de cada una de las fases del juego en las que te explicamos como encontrar objetos, como superar enemigos, etc... Y por último verás un útil "Diccionario de Yoshi's Story" donde podrás encontrar el significado de todas las palabras que aparecen a lo largo del juego.

A lo largo de la guía verás pantallas de texto que no contienen todo el texto que puedes ver a su lado en la traducción. Esto se debe a que cuando un bloque informativo presenta el texto en varias pantallas, en la guía sólo mostramos la primera, aunque te mostramos la traducción completa. Ejemplo:

-Boton Z Lanzar-
Lanza huevos utilizando el botón Z. Apunta tu lanzamiento con el joystick.

Si disparas a un enemigo en lugar de comértelo, Yoshi será el doble de feliz.

Si decides no lanzar un huevo, pulsa el Btón B para cancelar.

Estas tres pantallas nos dan el mensaje completo de un bloque informativo. A lo largo de la guía sólo se muestra la primera pantalla como referencia, pero encontrarás la traducción completa de todo el mensaje tal como se muestra a continuación:

-Botón Z Lanzar-
Lanza huevos utilizando el botón Z. Apunta tu lanzamiento con el joystick.
Si disparas a un enemigo en lugar de comértelo, Yoshi será el doble de feliz.
Si decides no lanzar un huevo, pulsa el Botón B para cancelar.

Como ves tienes la traducción completa aunque en la guía sólo se te muestre la primera pantalla como referencia.

Esto huevos te indican que estás en la página 6-3 del juego.

OTROS TEXTOS EN LA PÁGINA 1-2
Más información a lo largo de la guía que te remite a otra página del juego.

NOTA: Esta guía no sustituye al manual del juego que te será imprescindible para aprender los movimientos de Yoshi, las opciones de pantalla, y los diversos modos de juego.

Introducción al Inglés empleado en Yoshi's Story

Hola, hola
Si decides sentarte con esta guía a traducir algo del juego, ten en cuenta que:

Muchos nombres en plural terminan en "s"

Yoshi - Yoshi	Yoshis - Yoshis
Egg - Huevo	Eggs - Huevos
Fruit - Fruta	Fruits - Frutas

Y también terminan en "s" algunas formas verbales (tercera persona del singular del presente)
When Yoshi eats Heart Fruits - Cuando Yoshi come Frutas del Corazón
This shows Yoshi's mood - Esto muestra el humor de Yoshi

El pasado de muchos verbos termina en "ed"
Poochy the dog helped out - Poochy, el perro, ayudó.
Inside lived Bone Dragon - Dentro vivía el Dragón de Huesos.

Otros pasados son irregulares:
The Yoshis knew the woods - Los Yoshis conocían los bosques
They swam to dry land - Ellos nadaron a tierra firme

El presente utiliza "do" o "does" como verbo auxiliar
This Shy Guy does not look yummy - Este Chico Tímido no parece sabroso
Don't be sad - No estés triste.
Does he want to be your friend? - ¿Quiere él ser tu amigo?

"Didn't" o "did" son los verbos auxiliares del pasado
The Yoshis didn't want to become fish bait - Los Yoshis no querían convertirse en cebo de pez.

El futuro utiliza "shall" y "will" como verbo auxiliar
Poochy will gladly show you the way - Poochy te enseñará encantado el camino
He won't earn any points - Él no ganará ningún punto

Y el condicional utiliza "should" y "would" como verbo auxiliar
The Blurps would swim and jump - Los Blurps nadarían y saltarían

"Had" también indica pasado
The island had paid an awful cost - La isla ha pagado un horrible precio

Y hay otras formas verbales
It should've been a Super Happy Place - Éste debería haber sido un Lugar Super Feliz
... Waiting to have you for lunch - ...Esperando tenerte como almuerzo

Y para terminar, sólo un poquito del verbo TO BE - SER, ESTAR

Presente

I am - Yo soy	
You are - Tú eres	
He is - Él es	
She is - Ella es	
It is - Él es	
We are - Nosotros somos	
You are - Vosotros sois	
They are - Ellos son	

Futuro

I shall be - Yo seré
You will be - Tú serás
He will be - Él será
She will be - Ella será
It will be - Él será
We shall be - Nosotros seremos
You will be - Vosotros seréis
They will be - Ellos serán

Pasado - Pretérito indefinido

I was - Yo era
You were - Tú eras
He was - Él era
She was - Ella era
It was - Él era
We were - Nosotros éramos
You were - Vosotros erais
They were - Ellos eran

Así empieza la aventura de Yoshi's Story

De pronto, la isla quedó oscurecida por un malvado hechizo, y en un abrir y cerrar de ojos fue convertida en un libro de cuentos.

El Super Árbol de la Felicidad también desapareció, y los Yoshis, antes felices, empezaron a fruncir el ceño. Sólo Baby Bowser podía ser tan malo como para arruinar el feliz sueño de los Yoshis.

Pero en otro lugar de esta isla ilustrada, algunos huevos de Yoshi consiguieron sobrevivir a tal tormento, y los moteados huevos de ese nido de Yoshis pronto tuvieron que enfrentarse a las duras pruebas de Baby Bowser.

Uno a uno los seis pequeños Yoshis rompieron el cascarón, ¡un grupo perfecto! Ellos se rascaron la cabeza y miraron alrededor. Algunos hasta intentaron aporrear el suelo. Pero la tristeza ensombreció sus rostros. 'Éste debería haber sido un lugar Super Feliz', dijeron.

Viendo rápidamente que el problema al que se enfrentaban requería de un astuto plan, los Yoshi pensaron, 'si crecemos Super Felices, acabaremos con la malvada trama de Bowser. 'Su misión quedó entonces perfectamente clara ¡tenían que ir y esparcir la alegría!

Y así fue como todos ellos acordaron rescatar el Super Árbol de la Felicidad. Los Yoshis partieron para seguir el camino de las frutas y para descubrir dónde había echado raíces el maravilloso árbol.

Uno de los saltarines Yoshis se preguntó si Baby Bowser podría ser vencido.

"Permaneceremos juntos". "Comiendo fruta y divirtiéndonos", seguro que lograremos nuestra hazaña.

Y así empezó la búsqueda de los Yoshi, para encontrar el árbol y salvar la isla.

Pasa la página y verás cómo crece la felicidad en un árbol.

Fase Práctica

Antes de empezar a jugar deberías practicar un poco, en esta fase aprenderás todo acerca de cómo controlar a tu Yoshi. Durante la fase irán apareciendo mensajes según vayas golpeando distintos bloques informativos:

-Saltar y Revolotear-

Cuando estés en el aire, pulsa y mantén el Botón A.

- Si empujas el joystick arriba durante un Salto Revolotear, flotarás hasta más alto.

-Llena tu barriga-

Come 30 frutas para terminar cada fase y avanzar a la siguiente.

- Utiliza el Botón L para desactivar el Marco de Frutas, y cámbialo de tamaño con el Panel de Control.

-Hora de Romper-

Bloque de roca, tan azul y dura. Rómpela con huevos, déjala hecha trizas.

-El Indicador de Sonrisas-

Esto muestra el humor de Yoshi, cuando Yoshi come una fruta sabrosa, el indicador sonríe.

- Comer alimentos asquerosos sólo hará que el Indicador de Sonrisas frunza el ceño.

-Recuerda-

Para aporrear el suelo, salta arriba y empuja abajo el joystick antes de aterrizar.

- Aporrea el suelo encima de los Bloques para abrirlos. Lanza huevos para romper las Burbujas.

-Huevos en Bloques-

Golpea la parte inferior del Bloque-Huevo para recoger todos los huevos que Yoshi pueda llevar.

- Utiliza el botón B para engullir a un enemigo y convertirlo en un huevo.

-Botón Z Lanzar-

Lanza huevos utilizando el botón Z. Apunta tu lanzamiento con el joystick.

- Si disparas a un enemigo en lugar de comértelo, Yoshi será el doble de feliz.
- Si decides no lanzar un huevo, pulsa el Botón B para cancelar.

-Seamos amigos-

Este es un recorrido de prácticas, así que el Chico Tímido Blanco no puede ayudarte... todavía.

-La flor de poder-

Yoshi puede obtener energía de esta flor, pero no ganará ningún punto.

-¡Super feliz!-

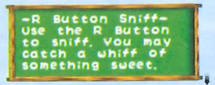
Cuando Yoshi come Frutas del Corazón, ¡se vuelve Super Feliz!

- Durante un corto tiempo, él ejecuta todos sus movimientos con extra talento.
- El Yoshi Super Feliz tiene innumerables huevos y una lengua más larga, ¡¡y es hasta invencible!!
- Si aporreas el suelo, toda burbuja estalla y los Chicos Tímidos se convierten en Frutas de la Suerte.

-¡Lo que les gusta y lo que les disgusta!-

Cada Yoshi tiene cosas que le gustan, pero a todos les disgustan las mismas cosas.

- Los Yoshis crecen felices si comen sus bocados favoritos, pero tristes si comen basura.



-Botón R Olfatear-

Utiliza el botón R para olfatear. Puedes atrapar un bocanada de algo dulce.

- Cuanto más cerca estés del secreto, más rápido husmea Yoshi.
- Si Yoshi se entusiasma tanto que ladra y agita sus patas, estás en la posición.
- Ha llegado el momento de aporrear el suelo. Salta, empuja abajo el joystick y el secreto aparece.

-Estar triste-

Cuando el indicador de sonrisas frunza el ceño y se vuelva azul, a Yoshi sólo le queda un golpe.

- Buen momento para alimentar a tu dinosaurio. Mientras la barriga de Yoshi se llena, los pétalos vuelven.

Textos generales que se repiten en muchas de las fases

Texto que aparece cuando nos comemos nuestra primera fruta favorita.

-Cosas divertidas-

Si comes la fruta de la suerte de hoy, ganarás ocho maravillosos ❤.

- Una cosa más - Aporrea el suelo cerca de un Chico Tímido mientras eres Super Feliz.

Texto que aparece cuando pisamos la primera Srta. Warp de la fase.

-La Señorita Warp-

Despierta a la Srta. Warp y a sus hermanas para saltar entre ellas.

Este texto aparece cuando cogemos el primer corazón de la fase.

-¡Ten corazón!-

Encuentra los Corazones especiales para abrir otros recorridos en la página siguiente.

- Hay tres tesoros escondidos en cada recorrido. Estáte atento a los sonoros carillones cuando uno esté cerca.
- Haz una pausa en el juego para ver cuántos corazones has encontrado hasta el momento.

Texto que aparece cuando sólo nos faltan 5 frutas para acabar la fase. ¡Come cinco frutas más para que los Yoshis puedan crecer más felices! ❤❤❤❤❤

Texto que aparece cuando sólo nos falta una fruta para acabar la fase. ¡Come sólo una fruta más para que los Yoshis puedan crecer más felices! ❤.

Página 1

El comienzo

A lo largo de las páginas que componen este juego irán apareciendo mensajes según vayas golpeando distintos bloques informativos:

1-1 La caza del tesoro

-Pause-
Press START to pause. You'll see Yoshi's mood and much more.

-Pausa-
Pulsa START para hacer una pausa. Verás el humor de Yoshi y mucho más.
Aparecen la Fruta de la Suerte y la Fruta Favorita, junto con todos los Corazones Especiales que has encontrado.

-Nap Time?-
There are four Miss Warps on each course. Find them and wake them up!

-¿La hora de la siesta?-
Hay cuatro Srtas. Warp en cada recorrido. ¡Encuéntralas y despiértalas!
Si hay otras Warps despiertas, salta sobre una para transformarte en otra.
Cuando un Yoshi se pierde, empezarás desde la Srta. Warp numerada más alta que hayas alcanzado.

-Pak E. Derm-
Pak E. won't let you by, unless you give something special a try!

-Paqui. Dermo-
Paqui. Dermo no te dejará pasar ¡a no ser que pruebes algo especial!

-Surprise Ball-
You can't eat it, but if you use your tongue you'll be surprised!

-La bola sorpresa-
No puedes comértela, ¡pero si utilizas tu lengua tendrás una sorpresa!

-Melon Race-
Hit the ? Block and cross the starting line to begin the race.

-La carrera de melones-
Golpea el Bloque ? y cruza la línea de salida para empezar la carrera.
¡Cuanto más rápido vayas, más melones ganarás en la línea de meta!
(Este texto se repite en las páginas 3-4 y 4-4)

-The Magic Vase-
Hop on top and push down on the Control Stick. Here we go!

-La Vasija Mágica-
Salta encima y empuja abajo el joystick. ¡Aquí vamos!

-Hello Poochy-
Poochy will gladly show you the way. He often stops to sniff a secret.

-¡Hola Poochi!-
Poochi te enseñará el camino, encantado. Suele pararse para olfatear un secreto.

-White Shy Guy?-
The White Shy Guy follows you around. Does he want to be your friend?

¿Chico Tímido Blanco?
El Chico Tímido Blanco te sigue por todos lados. ¿Quiere ser tu amigo?
Él podría conocer un secreto, pero no lo revelará hasta que le saques de aquí.

Truco

Desde la Miss Warp número 4 tenemos que ir a la izquierda siguiendo los caminos que bajen, hasta llegar a un bloque de piedra suspendido en el aire. Al romperlo con un huevo aparecerá el tercer Corazón Especial.

Texto que aparece cuando acabas esta fase:

Y así empezó la aventura. Los Yoshis emprendieron la búsqueda del Super Árbol de la Felicidad. Poochy, el perro, les echó una mano. Y ni siquiera los elefantes pudieron detenerlos. Hasta ahora todo va bien. Si ellos pueden seguir siendo felices, él árbol sería salvado.
Y pasó una página y los Yoshis eran más felices.

1-2 ¡¡ Sorpresa !!

-Score High-
There are twelve Lucky Fruits and six ordinary fruits in every course.

-Puntuación Máxima-
Hay doce frutas de la suerte y seis frutas normales en cada recorrido.
Todos los recorridos tienen 30 melones.
Estas Frutas Favoritas valen 100 $.

-? Switch-
Step on it and look around to see what changed. Hurry! It won't last long!

(Este texto se repite en la página 2-1)
-¿Interruptor?-
Pisa sobre él y mira alrededor para ver qué cambió. ¡Deprisa! ¡No durará mucho!

-Find the Vase-
Look around. It's not too far. Can you find this special jar?

-Encuentra la vasija-
Echa un vistazo alrededor. No está muy lejos, ¿puedes encontrar este jarrón tan especial?
(Este texto se repite en las páginas 1-4 y 2-1)

-Special Delivery-
Ground pound to load up the melon boxes, then carry them to the finish.

-Envío especial-
Aporrea el suelo para cargar las cajas de melones, después llévalas hasta el final.
(Este texto se repite en las páginas 1-3, 2-1 y 2-2)

-Look Up & Down-
Push the Control Stick up or down to look in that direction.

-Mirar arriba y abajo-
Empuja el joystick arriba o abajo para mirar en esa dirección.

-Huffin Puffin-
We're here to help! My kids are eager to help you on your quest!

-Huffin Puffin- (Frailecillo Jadeante)
¡Estamos aquí para ayudar! ¡Mis niños están ansiosos por ayudarte en tu búsqueda!

-Catch the Coins-
Five coins will leap from this ? Block. Try to catch them all!

-Atrapa las monedas-
Cinco monedas saltarán de este bloque ?. ¡Intenta atraparlas todas!

Truco

A la derecha de la Miss Warp número 3 hay unas plataformas móviles y bajo ellas un gran bloque azul con una interrogación. Si nos subimos sobre él y lo pisamos con fuerza, haremos aparecer al Chico Blanco y Tímido de esta fase.
NOTA: Solo aparecerá en Story Mode y si hemos perdido algún Yoshi anteriormente.

Texto que aparece cuando acabas esta fase:

La historia no había hecho más que comenzar, pero los Yoshis debían darse prisa si querían hallar la felicidad. Monstruosos globos intentaron detenerlos, pero los Yoshis siguieron avanzando ¡y ahora estaban un poco más cerca de encontrar el Super Árbol de la Felicidad!
Y pasó la página y los Yoshis eran más felices.

1-3 El ascensor de raíces

-Did you know?-
Doing a ground pound near a Shy Guy will change his color!

-¿Sabías que...?-
¡Aporrear el suelo cerca de un Chico Tímido cambiará su color!
Comer Chicos Tímidos que llevan el color favorito de Yoshi sumará un bono a tu Indicador de Sonrisas.

-Shy Guy On Stilts-
He's tough and high, but you can hurt him if you're sly.

-Chico Tímido en zancos-
Él es fuerte y alto, pero puedes dañarle si eres astuto.

-The Rail Lift-
The platform follows the dotted line. Hit the switch to get on a new track.

-El ascensor de raíles-
La plataforma sigue la línea de puntos. Golpea el interruptor para pasar a un nuevo raíl.

OTROS TEXTOS EN LA PÁGINA 1-2

Truco

Desde la Miss Warp número 1 tenemos que ir a la derecha hasta llegar al primer bloque de mensajes que nos encontremos. A la izquierda de dicho bloque veremos una pompa con una interrogación en su interior que, si la lanzamos un huevo, hará caer un interruptor rojo. Al pisarlo se formará un camino ascendente formado por bolas rojas con admiración y nubes blancas que nos llevarán directamente al primer corazón.

Texto que aparece cuando acabas esta fase:

Los bebés, apenas unos recién nacidos, no es que supieran mucho, pero sí que estaban dispuestos a seguir intentándolo. Trabajando en equipo, los Yoshis podrían encontrar el árbol al final del libro.
Los Chicos Tímidos intentaron retenerlos, pero montándose en las nubes, los Yoshis felices escaparon.
Y pasó la página y los Yoshis eran más felices.

1-4 Escalar la torre

-Propeller Lift-
Hop on! The ride never ends unless you hit something.

-El ascensor de propulsión-
¡Salta encima! El trayecto no termina nunca a no ser que golpees algo.

-Bumber 'Chute-
Press and hold the A Button to open the umbrella.

-Bumber Paracaídas-
Pulsa y mantén el botón A para abrir el paraguas.
Guíate utilizando el joystick mientras desciendes a la deriva.

-A Picky Eater-
Yoshi is happiest if he eats only one type of fruit.

-Un comensal tiquismiquis-
Yoshi es mucho más feliz si come solamente un tipo de fruta.
Lo que más le gusta comer son los melones. ¿Puedes ayudarle a olfatear su fruta favorita?

OTROS TEXTOS EN LA PÁGINA 1-2

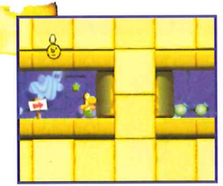
-Taste a Tulip-
Taste the Tulip to turn Yoshi into an egg. Cancel with the B Button.

-Saborea un tulipán-
Saborea el tulipán para convertir a Yoshi en un huevo. Cancela con el botón B.
Mueve el joystick para activar el huevo. Suéltalo para lanzar a Yoshi donde apuntaste.
Utiliza el tulipán para lanzar a Yoshi a nuevas alturas, y para descubrir elevados secretos.
(Este texto que se repite en la página 2-1)

-Taste a Tulip-
Taste the Tulip to turn Yoshi into an egg. Cancel with the B Button.

-Seguir Revoloteando-
Antes de que termine el Salto Revolotear, pulsa el botón A para mantenerte en el aire.

Truco



A la derecha de la Miss Warp número 1 hay un pasillo sin salida con 3 flechas que apuntan hacia la derecha. Si nos metemos por él y vamos hasta el final, veremos aparecer 2 Melones al otro lado de la pared, los cuales podremos coger cuando bajemos flotando con el parasol por ese lado de la fase.

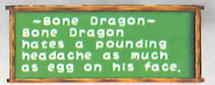
Texto que aparece cuando acabas esta fase:

No sabiendo a donde ir, los Yoshis escalaron hasta el lugar más alto que pudieron encontrar. Pero cuando llegaron a la cima y miraron alrededor, siguieron sin saber qué rumbo tomar. ¡Encontrar el Super Árbol de la Felicidad podría no ser tan fácil como ellos habían pensado!
Y pasó la página y los Yoshis eran más felices.

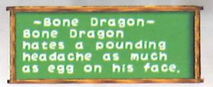
Página 2

La Caverna

2-1 La cueva del Dragón de hueso



-El Dragón de Huesos-
El Dragón de Huesos odia un aporreante dolor de cabeza tanto como un huevo en su cara.



-¿Un huevo grande?-
¿Y qué hace? Llévalo contigo. Es mejor que el Yoshi normal.
(Este texto se repite en la página 3-2)

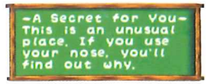
OTROS TEXTOS EN LAS PÁGINAS 1-2, 1-4

Truco

A la derecha de la Miss Warp n 2 hay un Dragón de Huesos, y más a la derecha veremos a un enemigo montado en una nube (llamado Lakitu) que nos tira piedras. Tenemos que lanzarle un huevo para tirarle de la nube y luego tendremos que cogérsela para volar con ella hacia arriba. De esa forma encontraremos una vasija secreta.

Texto que aparece cuando acabas esta fase:
Texto que aparece cuando acabas esta fase:
Y mientras los Yoshis seguían buscando la felicidad, se perdieron en una oscura cueva. Dentro vivía el Dragón de Huesos. Si los Yoshis se quedaban, seguro que se los comería vivos. Así que escaparon. ¡Por supuesto que ningún Yoshi quiere convertirse en el almuerzo de un dragón!
Y pasó la página y los Yoshis eran más felices.

2-2 Blarge's Boiler



-Un secreto para ti -
Éste es un lugar extraño. Si utilizas tu nariz, descubrirás porqué.

OTROS TEXTOS EN LA PÁGINA 1-2

Truco

En la parte final de la fase, tras pasar una zona de lava subidos en una esfera, llegaremos a un lugar donde hay muchas plataformas azules y blancas, y una tubería azul boca abajo que sale del techo. Tenemos que saltar bajo la tubería y mantener el mando pulsado hacia arriba para entrar por ella, y así entraremos a otra parte de la fase donde podremos hacer un Minijuego y encontrar al Chico Blanco y Tímido de esta fase.

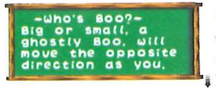
Texto que aparece cuando acabas esta fase:
Al pasar la página vieron un océano de hirviente y caliente lava burbujeante. Si los Yoshis no lo cruzaban, jamás encontrarían el Super Árbol de la Felicidad. Blargg y la lava les daban miedo, pero los Yoshis lucharon valientemente abriéndose camino.
Y pasó la página y los Yoshis eran más felices.

2-3 La tubería de gelatina

-Esto debe ser gelatina-
Resbaladiza y babosa, roja y azul, prueba a caminar sobre esta misteriosa sustancia.
Si ves un fantasma en la gelatina, aporrea su cabeza o intenta escapar.

-Cuidado-
Si chocas contra los pinchos, resultarás herido. Haz todo lo que puedas por estar alerta.

-Una babosa gigante-
A este baboso bicho le gusta la oscuridad. Se esconde de los fuegos artificiales.



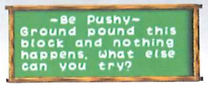
-¿Quién es Boo?-
Grande o pequeño, un Boo fantasmal se moverá en dirección contraria a ti.
El joystick se mueve arriba, abajo y por todos lados. Planea tus movimientos con mucho cuidado.

Truco

Tras pasar una zona gelatinosa con pinchos en el techo veremos que el camino se divide en dos. Tenemos que continuar por el que baja, y allí encontraremos un bloque cuadrado con una interrogación. Tenemos que empujar dicho bloque hasta pegarlo a la pared que queda a nuestra derecha, subirnos a él, y luego saltar y planear hacia arriba. Así encontraremos el primer corazón de la fase.

Texto que aparece cuando acabas esta fase:
Los Yoshis decidieron tomar un atajo a través de una tubería que descubrieron bajo tierra. Ahí abajo todo estaba oscuro y húmedo, y las criaturas que en ella vivían eran feas y pegajosas. A pesar de sus miedos, los Yoshis avanzaron arrastrándose por la tubería. ¿Qué habría en el otro extremo?
Y pasó la página y los Yoshis eran más felices.

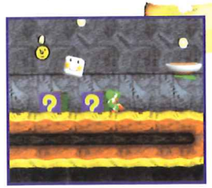
2-4 Laberinto Torrencial



-¡Sé agresivo!-
Aporrea este bloque y no pasa nada. ¿Qué otra cosa puedes intentar?

-Subirse al fantasma-
Los fantasmas asustan, vuelan y van a la deriva, pero estos simpáticos chicos te darán un paseo.

Truco



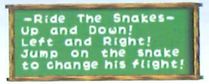
Desde el inicio debemos avanzar todo a la derecha hasta llegar a unas bolas rojas por las que podemos subir usando nuestra lengua. Una vez arriba llegaremos a una zona en la que hay un bloque de mensajes, y 2 bloques cuadrados con interrogación. Tenemos que empujar uno de esos bloques con admiración hasta hacer que choque contra el otro, y así conseguiremos 2 Melones.

Texto que aparece cuando acabas esta fase:
Para evitar una oscura y temible cueva, los Yoshis entraron en un túnel cercano.
Dentro se encontraron con un laberinto a rebosar de impetuosa agua. ¡A lo mejor tenían que haber ido por la cueva!
Y pasó la página y los Yoshis eran más felices.

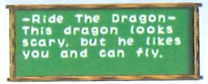
Página 3

La cima

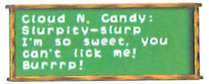
3-1 Crucero por las nubes



-Subirse a la Serpiente-
¡Arriba y abajo! ¡Izquierda y derecha! ¡Salta sobre la serpiente para cambiar su vuelo!



-Subirse al Dragón-
Este dragón da miedo, pero a él le gustas tú y puede volar.



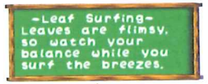
Nube Y Golosina:
Sorbo-ruidoso. ¡Soy tan dulce que no puedes chuparme! ¡Eructo!

Truco

Cuando entremos por la primera Vasija Transportadora de la fase apareceremos en una zona en la que aparecen muchos enemigos voladores rojos. Si logramos destruir a todos conseguiremos 5 Melones.

Texto que aparece cuando acabas esta fase:
Y mientras los Yoshis seguían con su aventura se encontraron con un camino de nubes que llevaba al cielo. Los pobres Yoshis tenían miedo de caerse, pero aun así por él subieron. Y cuando llegaron al cielo, conocieron a Nube Y. Golosina, que era muy malo pero que sabía muy bien.
Y pasó la página y los Yoshis eran más felices.

3-2 La torre alta

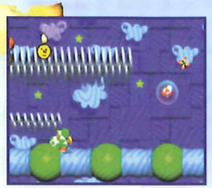


-La hoja de surfear-
Las hojas son muy finas, así que cuidado con tu equilibrio mientras surfeas las brisas.

-Las mariposas risitas-
Cuando es rosa sabe dulce, cuando es azul sabe amarga.

Inviso:
¡Cucú! ¿Quién eres tú?
¡Cucú! ¡No puedes encontrarme!

Truco

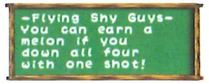


Desde la Miss Warp número 2, si vamos a una zona que hay a la izquierda, veremos una pompa con una interrogación en su interior. Si la lanzamos un huevo conseguiremos un gran Huevo Blanco Secreto.

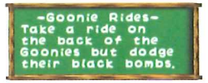
Texto que aparece cuando acabas esta fase:

Desde la Miss Warp número 2, si vamos a una zona que hay a la izquierda, veremos una pompa con una interrogación en su interior. Si la lanzamos un huevo conseguiremos un gran Huevo Blanco Secreto.

3-3 Poochy & Nippy



-Los Chicos Tímidos Voladores-
¡Puedes ganar un melón si derribas a los cuatro con un disparo!
(Este texto se repite en la página 3,4)



-Subirse a Goonie-
Date una vuelta a lomos de los Goonies, pero esquiva sus bombas negras.

-¿Chico Tímido Negro?-
Este Chico Tímido no parece sabroso.
Comerlo podría hacerte daño en la barriga.
(Este texto se repite en la página 6,2)

Cloudjin:
¡Mi fiero aliento está muy caliente!
¡Estas pelotas claveteadas seguro que no lo están!

Truco

Desde la Miss Warp número 2, si vamos a la derecha llegaremos a una zona sin suelo en la que hay varios troncos a modo de balancines. Por esa zona veremos también un cuadrado grande formado por 9 bloques de piedra que ocultan un Corazón Especial, por lo que tendremos que lanzarles huevos para romperlos y poder cogerlo.

Texto que aparece cuando acabas esta fase:

En el maravilloso país del invierno el aire era cortante, y con tanto frío los Yoshi se perdieron. Caminando con dificultad por la nieve, se toparon con Cloudjin, un ser de frío-corazón. Y temblando de frío, no de miedo, los Yoshis le vencieron.
Y pasó la página y los Yoshis eran más felices.

3-4 Frustración

-El Bono Fruta-
Come seis piezas seguidas de la misma fruta y aparecerá una Fruta del Corazón.

Don Bongo:
Intenta esquivar mi befo rebotante. Simplemente no golpees mis labios de caucho.

OTROS TEXTOS EN LAS PÁGINAS 1-1, 3-3

Truco

Nada más llegar a la segunda parte de la fase nos encontraremos a unos largos gusanos amarillos girando alrededor de una parte del suelo. Tenemos que seguir a uno de los gusanos de cerca con el fin de realizar un recorrido completo, y al hacerlo conseguiremos un Melón.

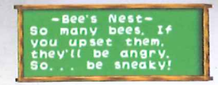
Texto que aparece cuando acabas esta fase:

¡El aire de alta montaña era congelantemente frío! ¿Cuánto más podrían aguantarlo?, se preguntaron. Además, ¡tenían miedo a las alturas! Así que cruzaron con extremo cuidado los cañones y los precipicios. Después, ¡conocieron a Don Bongo! Estaba rematadamente loco pero los Yoshis le congelaron.
Y pasó la página y los Yoshis eran más felices.

Página 4

La jungla

4-1 La cabaña de la jungla



-El nido de abejas- (Colmena)
Hay tantas abejas. Si las molestas, se enfadarán. Así que... ¡sé furtivo!
(Este texto se repite en la página 5-2)

Texto que aparece cuando acabas esta fase:
Los Yoshis tropezaron con una cabaña. No estaban invitados, pero ellos entraron. Gabon era el dueño de la casa, ¡y detestaba las visitas inesperadas! Gabon empezó a lanzar cosas contra los Yoshis y ellos sintieron haberse entrometido.
Y pasó la página y los Yoshis eran más felices.

Truco

En esta fase hay un panal con abejas que nos impiden el paso. Para poder atravesarlas deberemos pasar por debajo muy lentamente, y de esa forma no nos verán.

4-2 Chapoteando en la jungla

-Nadando-
Utiliza el joystick para dirigir a Yoshi mientras nadas.
(Este texto se repite en las páginas 5-1 y 5-2)

-Gran Blurp-
Acecha en las profundidades, esperando tenerte para almorzar.

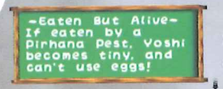
Truco

Desde la Miss Warp n 1 tenemos que ir a la derecha hasta llegar a un lugar con 3 grandes bloques con interrogación. Para conseguir 3 Melones tendremos que dar un pisotón fuerte sobre el del centro, y luego juntar (empujando) los bloques de los extremos.

Nintendo

Texto que aparece cuando acabas esta fase:
El lago de la jungla estaba lleno de hambrientos peces llamados Blurps. Los Blurps nadaban y saltaban, pero lo que más les gustaba era comer y comer. Como los Yoshis no querían convertirse en el cebo de un pez, huyeron nadando a toda prisa.
Y pasó la página y los Yoshis eran más felices.

4-3 La planta piraña



-Comido pero vivo-
Si es comido por una molesta piraña, ¡Yoshi se vuelve pequeño, y no puede usar los huevos! ¡No estés triste! ¡Sube y recoge los huevos para echárselos a él!

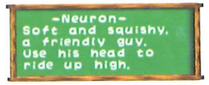
Texto que aparece cuando acabas esta fase:
Los Yoshis conocían los bosques, pero jamás habían estado en un lugar como la jungla. Vieron por primera vez a las Plantas Piraña, los reyes de esta jungla. Pero como una planta podía tragarse a un Yoshi entero, salieron de la jungla a toda prisa.
Y pasó la página y los Yoshis crecieron más felices.

Truco

Desde la Miss Warp número 3 tenemos que ir a la derecha hasta llegar al segundo bloque donde podemos conseguir huevos. Una vez allí tendremos que planear hacia arriba y hacia la izquierda para llegar a unas nubes, y sobre la más grande encontraremos una pompa con una interrogación. Si la disparamos un huevo haremos aparecer al Chico Blanco y Tímido de esta fase.
NOTA: Solo aparecerá en Story Mode y si hemos perdido algún Yoshi anteriormente.

4-4 La jungla Neuron

-La canción del viento-
Recuerda el sonido del viento. Sopla desde un pozo sin fondo.



-Neuron-
Suave y blando, un chico simpático. Utiliza su cabeza para subir alto.

OTROS TEXTOS EN LA PÁGINA 1-1

Texto que aparece cuando acabas esta fase:
En la jungla reinaba la oscuridad y por la noche merodeaban extrañas criaturas. En esta jungla vivían los Neurones, que no eran tan salvajes como parecían. En lugar de eso, los Neurones resultaron ser bastante mansos y ayudaron a escapar a los Yoshis.
Y pasó la página y los Yoshis eran más felices.

Truco

A la izquierda de la Miss Warp número 2 veremos dos "Neurones" rojos, y entre ellos un suelo con una pompa con interrogación. Tirando un huevo a la pompa caerá un interruptor rojo que, al pisarlo, hará aparecer 3 Melones bajo el suelo. Para cogerlos tenemos ponernos sobre la cabeza de uno de los Neurones, y luego tendremos que darle un pisotón fuerte hacia abajo. De esa forma lo aplastaremos temporalmente y podremos cogerlos.

Página 5

El Océano

5-1 Las medusas

Truco

Según comencemos la fase veremos una pompa con una interrogación en su interior. Si le tiramos un huevo le haremos explotar y entonces aparecerá la Miss Warp número 1 (para conseguir un huevo con el que destruir la pompa tendremos que tragarnos a un enemigo que hay por allí).

Texto que aparece cuando acabas esta fase:

Para poder seguir avanzando los Yoshis tenían que enfrentarse al océano ¡y en él se zambulleron! Les gustaba mucho el agua, pero las continuas picaduras de las medusas no les dejaban divertirse, así que nadaron deprisa a tierra firme. ¡Casi habían llegado al final del libro!
Y pasó la página y los Yoshis eran más felices.

OTROS TEXTOS EN LAS PÁGINAS 1-4, 4-2

5-2 Los peces

Truco

A la derecha de la Miss Warp número 1 veremos una pared muy alta que, en principio, no se puede subir. Para poder hacerlo deberemos olisquear hasta encontrar algo secreto, y luego tendremos que dar un pisotón fuerte en el suelo. Así aparecerán tres plataformas azules por las que podremos subir.

5-3 El limbo de los chicos tímidos

Truco

A la izquierda de la 1 vasija teletransportadora del nivel encontraremos un agujero, y si miramos hacia arriba, veremos que sobre él hay un interruptor rojo con paracaídas que baja flotando. Lanzándole un huevo haremos aparecer un Corazón Especial.

OTROS TEXTOS EN LA PÁGINA 1-4

Texto que aparece cuando acabas esta fase:

El sol brillaba en el cielo y los Yoshis empezaron a cantar felices. Al poco fueron llegando los Chicos Tímidos del Limbo, que seguían el ritmo mientras los Yoshis bailaban. Y aunque no lo creas, los Yoshis tenían mucha más gracia bailando de la que se podría esperar de un dinosaurio.
Y pasó la página y los Yoshis eran más felices.

5-4 El barco de los chicos tímidos

Truco

A la izquierda de la Miss Warp número 2 veremos unas tuberías (3 amarillas y 1 azul), que tienen entre ellas unos bloques de piedra. Entre la tubería azul y amarilla hay 2 filas de 4 bloques cada una, y si disparamos un huevo al bloque situado más a la derecha de la fila superior, conseguiremos al Chico Blanco y Tímido de esta fase.

Texto que aparece cuando acabas esta fase:

Mientras los Yoshis caminaban por la costa fueron atacados de pronto por unos barcos piratas. ¡Barco a la vista! Los Yoshis corrieron para escapar de los Chicos Tímidos y de las balas de cañón. Y mientras corrían vieron que casi habían llegado al castillo.
Y pasó la página y los Yoshis eran más felices.

Página 6

El final

6-1 El castillo Mecha

-A Swing?-
Nobody is here to give a push! Hop on and try moving the Control Stick.

-¿Un columpio?-
¡No hay nadie aquí para empujar! Salta encima y prueba moviendo el joystick.

-Sharp Swords-
Swords will leap at you from out of the walls. The red one will chase you!

-Las espadas afiladas-
Las espadas saltarán a ti desde las paredes.
¡La roja te perseguirá!

What have we here? Mario's little pet! I have pets too! Let's all play together.

¿Qué tenemos aquí?
¡La pequeña mascota de Mario! ¡Yo también tengo mascotas!
Vamos a jugar todos juntos.
¡Juega bien, mascota canija! Odio a los invitados que tiran Bob-bombas a mi techo.
(Este texto se repite en las páginas 6-2, 6-3 y 6-4)

Here's MY poem:
I'm the King,
you dino-guy.
I'll smash you now
so say 'goodbye'.

Éste es mi poema:
El Rey soy yo, / Tú el dino-chico,
A machacarte voy / así que di adiós.
(Este texto se repite en las páginas 6-2, 6-3 y 6-4)

Veeeeow!!!
This hurts!
I hate you puny, little Yoshis.

¡¡¡Uaauuuu!!!
¡Esto duele!
Os odio pequeñajos e insignificantes Yoshis.
¡Te devolveré tu Super Estúpido Árbol! ¡Además, sus frutas me saben podridas!
(Este texto se repite en las páginas 6-2, 6-3 y 6-4)

Truco

Tras pasar por la primera vasija transportadora normal, no secreta, del nivel, llegaremos a una zona en la que hay unos grandes rodillos de madera que giran sobre sí mismos al pisarlos. Tenemos que ponernos sobre el tercero de ellos y quedarnos parados sobre él para caer más abajo. Allí encontraremos a la Miss Warp número 2 y más a la derecha un Corazón Especial.

Texto que aparece cuando acabas esta fase:
Por fin los Yoshis habían llegado al castillo de la última página del Libro de Cuentos. Por detrás de las ruidosas máquinas, Baby Bowser protegía el árbol. Bowser era un tipo duro, pero los chicos malos siempre pierden. ¡Los Yoshis ganaron!
Y pasó la página y los Yoshis eran más felices.

6-2 El ascensor del castillo

-Where's the Key?-
Find the key, face the locked door, and push the Control Stick up.

-¿Dónde está la llave?-
Encuentra la llave. Colócate de cara a la puerta del armario, y empuja arriba el joystick.

OTROS TEXTOS EN LAS PÁGINAS 3-3, 6-1

Truco

A la derecha de la Miss Warp número 3 veremos 2 círculos rebotadores móviles. Si miramos arriba, veremos que sobre ellos hay un Corazón Especial muy alto, por lo que para cogerlo deberemos saltar hacia arriba y rebotar en uno de esos círculos.

Texto que aparece cuando acabas esta fase:

Tras un largo viaje, los Yoshis encontraron el castillo que había al final del libro. ¡Y el autor de la historia no era otro que el malvado y viejo Baby Bowser! Sin derramar una lágrima, los Yoshis vencieron a Baby Bowser.
Y pasó la página y los Yoshis eran más felices.

6-3 El fantasma del castillo

-¡Shhhhhhh!-
Camina suavemente alrededor de este fantasma.
Él no te encontrará si no haces ruido.

Truco

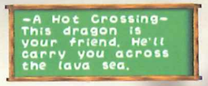
A la derecha de la Miss Warp número 1 hay una puerta por la que hay que entrar. Al hacerlo apareceremos bajo un bloque reponedor de huevos y una pompa con interrogación. Si disparamos un huevo a la pompa caerá un interruptor, y si lo pisamos, aparecerán una serie de bolas rojas con admiración. Siguiendo dichas bolas llegaremos hasta el techo, y allí veremos una tubería verde puesta boca abajo. Entrando por ella entraremos a una parte de la fase donde podremos hacer un minijuego en el que conseguir hasta 7 melones.

OTROS TEXTOS EN LA PÁGINA 6-1

Texto que aparece cuando acabas esta fase:

Y después de mucho, los Yoshis llegaron a la última página y al temible castillo. El castillo estaba habitado por fantasmas, pero los Yoshis ganaron la apasionada batalla, y Bowser tampoco supo estar a su altura.
Y pasó la página y los Yoshis eran más felices.

6-4 El magma del castillo



-Un cruce caliente-
Este dragón es tu amigo. Él te llevará a través de un mar de lava.

-La cascada de lava-
¡Cuidado con las Cascadas de Lava! ¡Si las tocas te quemarás!

Truco

Tras pasar por la primera puerta del nivel llegaremos a una zona muy grande. Tenemos que llegar a la parte superior izquierda de esa zona, y allí veremos una flecha de monedas que apunta hacia arriba. Lanzando un huevo al lugar donde apunta la flecha conseguiremos un melón.

OTROS TEXTOS EN LA PÁGINA 6-1

Texto que aparece cuando acabas esta fase:

Los Yoshis vieron el castillo y pensaron que el Super Árbol de la Felicidad estaría ahí dentro, ¡pero en su lugar se encontraron con ardiente lava y un Baby Bowser con los ánimos calientes! Sin embargo, al final ganó la felicidad, y los Yoshis derrotaron a Baby Bowser.
Y pasó la página y los Yoshis eran más felices.

EL FINAL DE JUEGO

Si has llegado hasta aquí es que has terminado el juego y habrás visto el final, el texto que has visto en pantalla dice:

Y al final sucedió lo que tenía que suceder, que el Super Árbol de la Felicidad fue encontrado de nuevo. Los Yoshis habían roto el hechizo de Bowser, una historia que pasará de boca en boca por toda la isla.
Todo lo que termina bien, está bien. Los Yoshis han roto el hechizo de Bowser.
El Super Árbol de la Felicidad ha sido recuperado. Y ellos saltan de alegría con sus bocados de fruta.
Ellos habían ganado y Bowser había sido derrotado. El Super Árbol de la Felicidad volvía a estar a salvo. Los Yoshis eran super felices y los héroes bailaron alrededor del árbol.
Ahora que el árbol estaba a salvo y seguro, el Libro de Cuentos se desvaneció. La isla de los Yoshis regresó y una vez más volvió a convertirse en el lugar más feliz del mundo.
Y los Yoshis vivieron felices desde entonces.

El diccionario de Yoshi's Story

A
A - Un,una
A Button - Botón A
Across - A través, por
Add - Sumar, agregar
Advance - Avanzar, adelantar
Adventure - Aventura
Afraid - Asustado, tener miedo
After - Después, detrás
Again - Otra vez, de nuevo
Agreed - (To agree) Estar de acuerdo
Ahead - Delante, por delante
Aim - Objetivo, apuntar
Aimed - (To aim) - Apuntar
Air - Aire, aéreo
Alert - Alerta, alertar
Alive - Vivo, consciente
All - Todo, toda, todos, todas
All around - Completo, por todas partes
All's - All is
Almost - Casi
Along - A lo largo de, por
Although - Aunque, a pesar de que
Always - Siempre
An - Un, una
And - Y
Angry - Molesto, enfadado, enfadarse
Any - Cualquier, cualquiera, alguno, todo
Anyway - De todos modos, de cualquier manera
Appear - Aparecer, visualizar
Appeared - (To appear) Aparecer
Appears - (To appear) Aparecer
Are (verbo To be) Ser, estar
Arm - Pata, brazo
Around - Alrededor, por aquí, por todos lados
Arrive - Llegada, llegar
Arrived - (To arrive) Llegar
Arriving - (To arrive) Llegar
As - Como, lo mismo que, cuando, mientras
As high as - Tan alto como
As much as - Tanto como, tantos como
At - En, de, por
At hand - A mano, muy cerca
At last - Por fin, al final
At long last - Por fin
Attack - Atacar, luchar
Attacked - (To attack) Atacar
Author - Autor
Average - Promedio, media
Avoid - Evitar, eludir, huir
Avoided - (To avoid) - Evitar, eludir
Awake - Despierto, despertar
Away - Fuera, lejos
Awful - Horrible, espantoso

B
B Button - Botón B
Babies - Bebés, niños pequeños
Baby Bowser - Baby Bowser
Back - Atrás, espalda, lomo, de vuelta
Bad - Malo
Bait - Cebo, señuelo
Balance - Equilibrio, balance
Ball - Bola, pelota
Balloon - Globo
Barely - Apenas, escasamente
Barging in - Molestar, entrometerse
Barks - (To bark) Ladrar
Batch - Tanda, grupo
Be - Ser, estar
Be Pushy - Sé Agresivo
Beat - Tiempo, vencer, derrotar
Became - (To become) Convertirse en, volverse
Become - Convertirse en, volverse
Bee - Abeja
Bee's Nest - Colmena de abejas
Before - Antes, delante de
Began - (To begin) Empezar, comenzar
Begin - Empezar, iniciar
Begins - (To begin) Empezar
Below - Abajo, debajo de
Behind - Detrás
Being - (to be) Ser, estar; siendo
Belly - Barriga, tripa
Besides - Al lado de, junto a
Better than - Mejor que
Between - Entre, en medio
Big - Grande, gran, mayor
Big Blurp - Gran Blurp
Bit - Trozo, pedazo
Bitter - Amargo, agrio
Black - Negro, ennegrecer
Blargg - Blargg
Blink - Parpadeo, pestañeo
Block - Bloque, bloquear
Blows - (To blow) Fluir, soplar
Blubber Lip - Befo
Blue - Azul, triste
Bluff - Acantilado, precipicio
Blurp - Sorbo
Blurps - Blurps
Bob-bombs - Bob-bombas
Boiling - Hirviendo, hirviente
Bomb - Bomba, bombardear
Bone - Hueso, deshuesar
Bonus - Bono
Boo - Boo
Book - Libro
Boss - Jefe, patrón
Both - Ambos, los dos, al mismo tiempo
Bottom - Parte inferior, abajo
Bottomless - Sin fondo, insondable
Bounced - (To bounce) Rebotar
Bouncing - Rebotante
Bound - Ligado, vinculado
Box - Caja
Brave - Valiente, valor, enfrentarse
Bravely - Valerosamente, valientemente
Break - Rotura, romper
Breath - Aliento, soplo
Breeze - Brisa, viento suave
Broad - Amplio, ancho, extenso
Broken - (To break) Romper
Bubbled out - (To bubble out) Burbujear, borbotear
Bubbles - Burbujas
Bumber - Bumber
Bump - Choque, golpetazo, chocar
Burned - (To burn) Quemar
Burrrp - Eructo
But - Pero, excepto
Butterfly - Mariposa
By - Por, de, antes de, con

C
Called - Llamado
Came - (To come) Venir, llegar
Can - Poder, ser capaz
Can´t - Cannot - No poder, no ser capaz de
Cancel - Cancelar, anular
Cannon - Cañón, artillería
Cannonballs - Balas de cañón
Cannot - No poder, no ser capaz de
Canyons - Cañones
Care - Cuidado, atención
Careful - Cuidadoso, cauteloso
Carefully - Cuidadosamente, atentamente
Carry - Llevar, transportar, traer
Castle - Castillo, torre
Catch - Atrapar, Recoger
Cave - Cueva, caverna
Cealing - Techo
Certainly - Desde luego, naturalmente, por supuesto
Change - Cambio, cambiar, modificar
Changed into - (To change into) Convertirse en, transformarse en
Chase - Seguir, perseguir
Chased away - (To chase away) Ahuyentar, alejar
Cheer - Vítores, aplausos, ánimos
Chimes - Carrillón
Chose - (To choose) - Elegir, escoger
Chosen - (To choose) Elegir,escoger
Chute - Paracaídas
Clear - Claro
Cliffs - Precipicios, acantilados
Climb - Ascenso, subida, escalar
Climbed - (To climb) Escalar, subir
Climbing - (To climb) - Escalar, subir
Close - Cierre, final, cerrar
Closer - Más cerca
Closer look - Mirar más de cerca
Cloud - Nube, nublar
Cloud N. Candy - Nube Y. Golosina
Cloudjin - Cloudjin
Coast - Litoral, costa
Coin - Moneda, acuñar
Cold - Frío
Cold-hearted - De frío corazón
Color - Color, tinte
Come - Llegar, venir
Coming - (To come) Llegar
Committed - (To committ) Comprometerse
Complete - Completo, acabado
Continued - (To continue) - Continuar, seguir
Control - Control
Control Pad - Panel de control
Control Stick - Joystick
Cost - Precio, coste
Could - (Can) Poder, podían
Could've - Could have
Couldn't - Could not
Courageous - Valiente, valeroso
Course - Recorrido, circuito
Crawled - (To crawl) Gatear, andar a gatas, arrastrarse
Creatures - Criaturas, seres
Creep - Bicho
Creepy - Espeluznante, horripilante
Cried - (To cry) - Gritar, llorar
Cross - Cruce, cruz, cruzar
Crossed - (To cross) Cruzar
Crossing - (To cross) Cruzar
Cruising - De crucero
Crybaby Bowser - Crybaby Bowser

Crystal - Cristal
Cunning - Astuto, hábil, listo, mono

D
Damp - Húmedo, humedecer
Dance - Baile, bailar
Danced - (To dance) Bailar, danzar
Dark - Oscuro, tenebroso
Darkened - Oscurecido, nublado
Dawdle - Rezagarse, perder el tiempo, holgazanear
Day - Día
Decide - Decidir
Decided - (To decide) Decidir
Deed - Acto, hazaña, proeza
Deep - Profundo, hondo
Defeated - (To defeat) - Derrotar, vencer
Delivery - Envío, entrega
Depth - Profundidad, abismo
Despite - A pesar de
Did - (verbo auxiliar) (To do) Hacer, cumplir con
Didn' t - Did not
Dino - Dinosaurio
Dino-guy - Niño-dino
Dinosaur - Dinosaurio
Direction - Dirección, instrucción
Dislike - Aversión, disgustar, no gustar
Dislikes - (To dislike) - Disgustar
Do - Hacer, cumplir con (verbo auxiliar)
Dodge - Esquivar, eludir
Does - (To do) Hacer, cumplir con (verbo auxiliar)
Dog - Perro
Don Bongo - Don Bongo
Done - Hecho (To do)
Don't - Do not
Door - Puerta
Dotted - Punteado, de puntos
Dove in - (To dive in) Zambullirse, tirarse de cabeza
Down - Abajo, tirar al suelo, derribar
Downright - Francamente, categóricamente
Downward - Descendente, hacia abajo
Dragon - Dragón
Dream - Sueño, soñar
Drift - Deriva, ir a la deriva, ser arrastrado por la corriente
Dry Land - Tierra firme

E
Each - Cada, cada uno
Eager - Ansioso, deseoso
Earn - Ganar, merecer, conseguir
Easier - Más fácil
Easiest - El más fácil
Easy - Fácil
Eat - Comer, tragar
Eaten - (To eat) - Comer, comido
Eater - Comensal, Comedor
Eating - (To eat) Comer, comiendo
Egg - Huevo
Either - Cada, ambos, cualquiera de los dos
Elephants - Elefantes
Else - Otro, otra, cualquier, cualquiera
Elsewhere - En otro sitio, en otra parte
End - Final, extremo, terminar, acabar
Ending - Final
Endless - Innumerable, interminable
Enemy - Enemigo
Energy - Energía
Entered - (To enter) Entrar, penetrar
Escape - Huida, escapada
Escaped - (To escape) Escapar, huir
Even - Hasta, incluso, aun
Even though - Aunque, aun cuando
Eventually - Finalmente, en definitiva
Ever - Siempre, nunca, alguna vez, jamás
Ever After - Desde entonces, por siempre
Ever-happy - Siempre feliz
Every - Cada, uno, todo
Everyone - Todos, todo el mundo
Everything - Todo
Evil - Demonio, diablo, malvado, maldito
Excited - Entusiasmado, emocionado, entusiasmarse
Expect - Esperar
Extra - Extra
Eye - Ojo

F
Face - Cara, faz, rostro, enfrente a, de cara a, enfrentarse
Faced - (To face) Ponerse enfrente a, de cara a, enfrentarse
Facts - Datos, cosas
Fall - Cascada, caída, caer
Falling - (To fall) Caer
Far - Lejos, más allá de
Farther - Más lejos
Far away - Muy lejos, a lo lejos, en la lejanía
Fast - Rápido, veloz
Faster - Más rápido
Favorite - Favorito, preferido
Fear - Temor, miedo
Feared - (To fear) Tener miedo de, temer
Feed - Alimentar, criar
Feel - Sensación, sentir, tocar
Feeling blue - Estar triste
Fell - Caer
Fiery - Fiero, salvaje
Fight - Lucha, pelea
Figured - (To figure) Imaginar, pensar
Fill - Relleno, llenar, rellenar
Filled - (To fill) Llenar, rellenar
Final - Final, último
Finally - Por fin
Find - Encontrar, hallar, descubrir
Find out - (To find out) Averiguar algo, enterarse de algo
Finding - Descubrimiento, hallazgo (To find) Descubrir
Finish - Final, terminar, acabar
Fireworks - Fuegos artificiales
First - Primero, básico
Fish - Pez, pescado
Five - Cinco
Flabby - Debilucho, fofo
Flair - Talento, don
Flight - Vuelo, recorrido, volar en bandadas
Flimsy -Débil, ligero, fino
Float - Flotar, cernerse
Floor - Fondo, suelo
Flower - Flor
Flutter Jump - Saltar-Revolotear
Flutter on - Seguir revoloteando
Fly - Vuelo, volar
Flying - Volador, volando
Folks - Colegas, amigos
Follow - Seguir, perseguir
Food - Comida, alimento
For - Para, por, de, durante
Fought - (To fight) Luchar, pelear
Foul - Sucio, malo
Found - (To find) Encontrar, hallar
Found out - (To find out) Averiguar algo, descubrir
Four - Cuatro
Frame - Marco
Free - Liberar
Freezing - Helado, congelado
Friend - Amigo
Friendly - Amistoso, simpático
From - De, desde, a partir de
Frown - Fruncir el ceño
Frowns - (To frown) Fruncir el ceño
Fruit - Fruta
Fruity - De fruta, frutal
Frustration - Frustración
Full - Lleno, completo, llenar
Fun - Diversión, alegría, divertido

G
Gabon - Gabon
Gather - Recoger, reunir
Gave - (To give) - Dar, proveer
Get - Obtener, tener, conseguir
Get to - Ir a
Get help - Conseguir ayuda
Get lost - Perderse
Get on - Progresar, subir a, irse
Get out - Salir
Ghost - Fantasma, aparición
Ghostly - Fantasmalmente
Giant - Gigante, gigantesco
Give - Dar, regalar
Give back - Devolver
Gladly - Encantado, alegremente, con mucho gusto
Go - Ir, recorrer
Goal - Meta, objetivo
Gobble up - Engullir, comer mucho
Gone - ¡Desaparecido! (To go) Ir
Goo - Sustancia pegajosa
Good - Bueno, buen, bien
Goodbye - Adiós
Goonie - Goonie (ser pegajoso)
Got lost - (To get lost) Perderse
Got to - (Get to) Llegar a
Grace - Gracia
Great - Gran, grande, importante
Grew - (To grow) Crecer, aumentar
Gross - Asqueroso, grosero
Ground - Suelo, tierra
Ground Pound - Aporrear el suelo
Grove - Arboleda, bosquecillo
Grow - Crecer, cultivar, aumentar
Grows - (To grow) Crecer, aumentar
Guarded - (To guard) Guardar, proteger
Guest - Invitado, huesped
Guide - Guía, guiar
Guy - Chico, chaval

H
Had - (To have) Tener
Hand - Mano
Happen - Pasar, suceder, ocurrir
Happier - Más feliz
Happiest - El más feliz, mucho más feliz
Happily - Felizmente
Happiness - Felicidad
Happy - Feliz, alegre
Hard - Duro, fuerte
Has - (To have) Tener, tomar
Hatch - Abrir el cascarón, salir
Hatched - (To hatch) Salir del cascarón, abrirse
Hate - Odio, odiar
Hated - (To hate) Odiar, detestar
Haunted - Encantada, poblada
Have - Tener, tomar
Having fun - (To have fun) Divertirse
He - Él
Helped - (To help) Ayudar
He'll - He will
He's - He is - él es
Head - Cabeza
Headache - Dolor de cabeza, jaqueca
Healthy - Sano, saludable
Heart - Corazón
Heart Fruit - Fruta del Corazón
Height - Altura, altitud
Help - Ayuda, ayudar
Helped - (To help) Ayudar
Helped out - (To help out) Echarle una mano, ayudar a uno
Her - Su, la, ella

Here - Aquí, ahora
Here we go - Aquí vamos
Here's - Here is
Heroes - Héroes
Hidden - Escondido, oculto
Hide - Esconder, ocultar, piel, pellejo
Hideaway - Escondite, escondrijo
Hides away - (To hide away) Esconderse
High - Alto, altura
Higher - Más alto
Highest - El más alto
Him - Lo, le, él
His - Su, de él, suyo
Hit - Golpe, tiro, acierto, golpear
Hold -Mango, asidero, mantener, resistir
Home - Hogar, casa
Hop on top - Saltar encima, saltar sobre
Hot - Caliente, calor
Hot-tempered - Dispuesto, templado
House - Casa, hogar
How - Como, cómo
How much - ¿Cuánto? Cuanto
Huffin - Jadeante
Hungry - Hambriento
Hunt - Caza, cazar, ir de cacería
Hurry - Darse prisa, deprisa, rápido
Hurt - Dolor, hacer daño, dañar
Hut - Cabaña, choza

I
I - Yo
Ice - Hielo
I'll - I will
I'm - I am - Yo soy
I'm - I'm - Yo soy
If - Si (condicional)
In - En, dentro
In a hurry - Con prisas
In a row - En fila, seguido
Inside - Dentro, interior
Instead - En su lugar, en vez de
Invincible - Invencible
Invisible - Invisible
Inviso - Inviso
Invited - (To invite) Invitar
Iron - Hierro, acero
Is - (To be) - Ser, estar
Island - Isla, isleta
It - Él, ella, ello, lo, la, aquél...
It's - It is - Esto es
It's over - Terminarse, acabarse
Item - Elemento, objeto

J
Jar - Jarrón, vasija
Jelly - Gelatina, mermelada
Jellyfish - Medusa
Journey - Viaje, trayecto, viajar
Joy - Alegría, júbilo
Jump - Saltar
Jump - Salto, saltar, rebotar
Jump in - Saltar a, tirarse
Jump on - Saltar sobre, echarse encima
Jump up - Saltar arriba, levantarse de un salto
Jumped - (To Jump) Saltar
Jungle - Jungla, selva
Just - Justo, exacto, solamente, simplemente

K
Keep - Guardar, mantener, quedarse
Keep down - Contener, oprimir, mantenerse agachado
Kept - (To keep) Mantener, seguir
Kept moving - (To keep moving) Seguir moviéndose
Key - Llave, tecla
Kid - Niño, crío
King - Rey
Knew - (To Know) - Saber, conocer
Know - Saber, conocer
Knowing - (To Know) - Astuto, saber, sabiendo

L
L Button - Botón L
Lake - Lago
Land - Tierra, suelo
Landing - Aterrizar, caer
Last - Último, durar, resistir
Launch - Lanzar, arrojar
Lava - Lava
Lava Falls - Cascadas de Lava
Leaf - Hoja
Leap - Salto, brinco, saltar
Leaves - Hojas
Led - (To lead) Llevar, guiar
Left - Izquierda, restante (To leave) Irse, marcharse
Let by - Dejar pasar, permitir
Let´s - Let us - Déjanos
Let's be - Seamos, vamos a ser
Lick - Chupar
Lift - Ascensor, elevador
Like - Como (To like) Gustar
Liked - (To like) Gustar
Likes - Gustos, preferencias, lo que gusta
Limbo - Limbo
Line - Línea
Lip - Labio

Listen - Escuchar, oir
Listen for - Estar atento a
Little - Pequeño, pequeñajo, poco
Live - Vivir, llevar
Lived - (To live) Vivir
Lives - Vidas
Load - Carga, cargar
Locked - (To lock) Cerrar, sellar
Lofty - Elevado, arrogante
Long - Largo, mucho
Longer - Más largo
Looked around - (To look around) - Mirar alrededor
Look for - Buscar
Look out - Cuidado
Looked around - (To look around) Echar una vistazo alrededor
Lost - Perdido, absorto
Lots - Cantidades, mucho
Lucky Fruit - Fruta de la Suerte
Lunch - Almuerzo, comida

M
Machines - Máquinas
Mad - Loco, insensato
Made - (To make) Hacer, fabricar
Magic - Magia, mágico
Magma - Magma
Mario - Mario
Match - Igual, pareja, partido
May - Poder, podría
Maybe - Quizá, quizás, tal vez
Maze - Laberinto
Me - Me, mí
Mean - Malo
Mecha - Mecha
Melon - Melón
Met - (To meet) - Conocer, encontrarse a
Meter - Indicador, contador
Might - (May) Poder, podría
Miss Warp - Srta. Warp
Mission - Misión
Monster - Monstruo
Mood - Humor, ánimo
More - Más
Mostly - Principalmente, sobre todo
Mountain - Montaña
Move - Movimiento, traslado, trasladar
Moving - Móvil, en movimiento
Much - Mucho, muy
Much more - Mucho más
Must - Deber, tener que
My - Mi, mío, mía
Mysterious - Misterioso

N
Nap - Siesta
Near - Cercano, próximo
Nearby - Cerca, próximo
Needed - (To need) Necesitar, requerir
Nest - Nido
Neuron - Neuron
Neurons - Neurons
Never - Nunca, jamás
New - Nuevo, reciente
Newly - Recién, nuevamente
Next - Siguiente, próximo
Nice - Bonito, mono
Night - Noche, nocturno
Nippy - Rápido, veloz, vivo
No longer - Más tiempo, más
Nobody - Nadie
Noisy - Ruidoso
Non - No
None - Ninguno
Nose - Nariz, morro, hocico
Not - No
Nothing - Nada, de ninguna manera
Nothing else - Nada más
Now - Ahora, entonces
Numbered - Numerado

O
Ocean - Océano
Ocean Floor - Fondo del océano
Odd - Extraño, raro
Of - De, de parte de
Of course - Por supuesto
Often - Frecuentemente, a menudo
Ol' - Old
Old - Viejo, anciano
On - En, sobre
On Row - Seguido, en fila
Once - Una vez, alguna vez
One - Uno (una)
One by one - Uno a uno
Only - Sólo, único
Open - Abierto, abrir, iniciar
Opposite - Contrario, opuesto, enfrente de
Ordinary - Normal, habitual
Other - Otro, otra
Others - Otros, otras
Out - Fuera, salida, salir
Out of the blue - De repente
Overflowed - (To overflow) Inundar, desbordarse, rebosar
Owner - Propietario, dueño

P
Paddled - (To paddle) Machacar, remar, chapotear
Page - Página, hoja
Paid - Pagado
Pak E - Paqui
Pak E.Derm - Paqui. Dermo
Part - Parte
Pass - Pasar, suceder
Path - Camino, sendero
Pause - Pausa, hacer una pausa
Peek-a-bee! - ¡Cucú!
Peek-a-boo! - ¡Cucú!
Perfect - Perfecto
Perform - Ejecutar, representar
Perhaps - Quizá, a lo mejor
Pest - Dañino, molesto
Pet - Mascota
Petals - Pétalos
Picky - Tiquismiquis, caprichoso
Picture - Ilustración, dibujo
Picture Book - Libro Ilustrado
Piece - Pieza, parte
Pink - Rosa
Pipe - Tubería, tubo
Piranha - Piraña
Pirate - Pirata
Pit - Pozo, hoyo
Place - Lugar, posición, colocar
Plan - Plan, planear
Plant - Planta
Platform - Plataforma
Play - Juego, jugar
Plot - Trama, complot, intriga, tramar
Plotted - (To plott) Tramar, intrigar
Poem - Poema, poesía
Point - Punto
Poochy - Poochy
Pop - Saltar, hacer saltar
Pops - (To pop) - Saltar
Pop-up - Con ilustraciones, en relieve
Pound - Aporrear, machacar, pisotear
Power - Poder, potencia
Power-up - Activar, accionar
Practice - Práctica, practicar
Press - Pulsar, empujar
Press on - Seguir pulsando, conseguirlo, seguir adelante
Pressed on - (To press on) Conseguirlo, seguir adelante
Problem - Problema, imprevisto
Propeller - Propulsor
Proved - (To prove) Demostrar, probar, resultar
Puddle - Charco
Puffin - Frailecillo
Puny - Débil, insignificante
Push - Empujar, pulsar
Put - Poner, colocar
Put back - Devolver
Put on - Ponerse, hacer funcionar

Q
Quest - Búsqueda, aventura
Quick - Rápido, veloz
Quickly - Rápidamente
Quiet - Silencioso, tranquilo, no hacer ruido
Quite - Bastante, verdaderamente, completamente

R
R Button - Botón R
Race - Carrera, competir
Rail - Riel, raíl
Ran - (To run) - Correr
Ran away - (To run away) Escapar, huir
Rather - Más bien, bastante, algo
Reach - Llegar, alcanzar
Reached - (To reach) Llegar, alcanzar
Reaching - (To reach) Llegar, alcanzar
Really - Realmente, en realidad
Recover - Recuperar, recobrar, rescatar
Red - Rojo
Release - Liberar, dejar salir
Relief - Alivio, descanso
Remember - Recordar, acordarse de
Remote - Remoto, alejado
Required - Requerido
Rescue - Rescate, salvamento, rescatar
Rescued - (To rescue) Rescatar
Return - Devolución, devolver, volver
Returned - (To return) Volver, regresar
Reveal - Revelar, divulgar
Rhythm - Ritmo
Ride - Vuelta, paseo, trayecto, montar en, subir a
Ride up - Subirse, ir montado
Rides - (To ride) Dar una vuelta, montar en
Riding - (To ride) Montar, subirse a
Right - Derecha, correcto
Ringing - Tañido (sonido)
Road - Carretera, calle
Rock - Roca, piedra
Root - Echar raíces
Rotten - Podrido, carcomido
Row - Fila, hilera
Rubber - Caucho, goma
Ruin - Ruin, arruinar
Run - Correr

Run along - Recorrer, discurrir
Run away - Escapar, huir
Rushing - (To rush) Precipitarse, ejecutar urgentemente
Rushing water - Aguas impetuosas

S
Sad - Triste, doloroso
Sadness - Tristeza
Safe - Seguro, seguridad
Same - Igual, mismo, de la misma forma
Save - Salvar, evitar, guardar
Saved - (To save) Salvar, evitar
Saw - (To see) Ver, mirar
Say - Decir, afirmar
Scared - (To scare) Espantar, asustarse
Scary - Que da miedo, espantoso, temible
Score - Puntuación, calificación
Scratched - (To scratch) Arañar, rascarse
Sea - Mar
Secret - Secreto, escondido
See - Ver, mirar
Seen - (To see) - Ver, visto
Set out - Partir, ponerse en camino, salir
Sharp - Afilado, puntiagudo
Shedding - (To shedd) Derramar, soltar
Shell - Cascarón, cáscara
Shining - Brillante, brillando
Ship - Barco, nave
Ship ahoy! - ¡Barco a la vista!
Shivering - (To shiver) Tiritar, temblar
Shore - Costa, orilla
Short - Pequeño, corto, bajo
Shortcut - Atajo
Shoot - Lanzar, tirar, arrojar
Shot - Disparo, tiro
Should've been - Should have been
Show - Mostrar, enseñar
Shown - (To show) - Mostrar, enseñar
Shrads - (To shred) Hacer trizas, destrozar
Shy - Tímido, vergonzoso
Sing - Cantar
Sister - Hermana
Six - Seis
Sky - Cielo
Slick - Resbaladizo, liso
Slimy - Baboso, asqueroso
Slow - Lento, retardar
Slug - Babosa
Slurp - Sorbo
Slurpity - Ruidoso
Sly - Astuto, a escondidas, furtivo
Small - Pequeño, insignificante
Smash - Machacar, destrozar
Smile - Sonrisa, sonreír
Snack - Bocado, tentempié
Snake - Serpiente, culebra
Sneaky - Furtivo, rastrero, pasar desapercibido
Sniff - Olfatear, olisquear, husmear
Snow - Nieve
Snow - Nieve, nevada
So - Así, de esta manera, así que, por tanto
So it was - Y así fue
So ... as - Tan... como
So far - Hasta aquí
So far so good - Hasta ahora todo va bien
So it was - Era verdad
So many - Tanto
So that - Para que, de manera que
Soft - Suave, blando
Softly - Suavemente, con delicadeza
Some - Algunos, algunas, unos, unas, algún, alguna
Somehow - De algún modo, por alguna razón
Something - Algo, alguna cosa
Somewhere - En algún lugar, en alguna parte
Song - Canción, canto
Soon - Pronto, en breve
Sorry - Compadecer, sentir mucho, triste
Sound - Sonido, bien
Special - Especial, particular
Spell - Hechizo, sortilegio
Spike - Pincho, punta
Spiked - Claveteado (To spike) Clavar
Spirited - Animado, vigoroso, alegre
Spoil - Desbaratar, frustrar
Spoiled - (To spoil) Desbaratar, frustrar, estropear
Spot - Posición, lugar, ubicación
Spotted - Moteado, con manchas
Spread - Esparcir
Squishy - Blando
Stage - Fase, etapa
Start - Comenzar, iniciar
START - START (Inicio)
Starting - Inicio, comienzo
Started - (To start) Comenzar, iniciar
Stay - Permanecer, mantenerse, quedarse
Stayed - (To stay) Permanecer, mantenerse
Steer - Dirigir, maniobrar, llevar
Step - Paso
Step in - Entrar
Step on - Pisar, colocarse sobre
Stew - Enfadarse, fruncir el ceño
Stick - Joystick
Still - Sin embargo, no obstante, con todo
Stilt - Zanco

Sting - Picadura, picar, escocer
Stomp - Pisotear, pisar fuerte
Stomping - Rematadamente, totalmente
Stop - Parar, detener, impedir
Story - Historia, relato
Storybook - Libro de cuentos
Strange - Extraño, desconocido
Streaming down - (To stream down) Correr abajo
Stumbled upon - (To stumble upon) Tropezar con, encontrar
Stupid - Estúpido, imbécil
Such - Tal, tanto
Suddenly - De pronto, repentinamente
Sun - Sol
Super - Super
Super Happy Tree - Super Árbol de la Felicidad
Suprised - Sorprendido, asombrado
Surely - Sin duda, por supuesto, seguramente
Surf - Surfear
Surfing - Surfeando
Survived - (To survive) Sobrevivir
Swallow - Bocado, tragar, tragarse
Swallowing - (To swallow) Tragar
Swam - (To swim) Nadar
Swam away - (To swim away) Alejarse nadando
Sweet - Dulce, golosina
Swim - Baño, natación, nadar
Swimming - (To swim) Nadar
Swing - Columpio, balancear
Switch - Interruptor
Sword - Espada

T

Take - Tomar, recoger, soportar
Taken - (To take) Tomar, recoger
Taken - (To take) Tomar, recoger, robar
Taking care - (To take care) Cuidar
Tale - Leyenda, historia
Tall - Alto, alta
Tame - Domesticado, domado, manso
Taste - Sabor, saborear, probar
Tasted - (To taste) Saborear
Tear - Lágrima
Tehee - Risitas, ji ji ji ji ji
Tell - Contar, decir
Tempered - Furioso, templado
Test - Prueba, sufrimiento, tormento
Than - que, del que
Thank you - Agradecer, gracias
That - Ése, ésa, que, así de
The - El, la, los, las
Their - Su, sus
Them - Los, las, ellos, ellas
Then - Entonces, luego, después
There - Allí, ahí
There are - Hay
These - Estos, estas, estos, éstas
They - Ellos, ellas
They'd - They would
Thing - Cosa
This - Este, esta, éste, ésta
Thought - Pensamiento, idea (To think) Pensar
Three - Tres
Threw - (To throw) - Lanzar, arrojar
Through - A través de, por
Throw - Lanzamiento, lanzar, tirar, arrojar
Time - Hora, tiempo, vez
Tiny - Diminuto, minúsculo
To - a, para, hacia
To pass - Pasar
Today - Hoy
Together - Juntos, a la vez
Tongue - Lengua
Too - Demasiado, también, además
Took - (To take) Tomar, recoger
Top - Cima, parte superior, encima, sobre
Torrential - Torrencial
Touch -Toque, tocar
Tough - Fuerte, duro, robusto
Toward - Hacia, para
Tower - Torre
Track - Vía, raíl
Trail - Camino, sendero
Treasure - Tesoro
Tree - Árbol
Trial - Prueba, tormento, sufrimiento
Tried - (To try) Probar, intentar
Trounced - Dar una paliza a, derrotar
Trudging - Recorrer, andar con dificultad
Try - Prueba, intento, oportunidad, probar
Tulip - Tulipán
Tummy - Barriga, tripa
Tunnel - Tunel
Turn - Pasar página, girar, dar vueltas
Turn into - Convertirse en
Turn off - Desactivar, apagar
Turned - (To turn) pasar página
Turns - (To turn) Girar, dar vueltas
Twelve - Doce
Twice - El doble
Type - Tipo

U

Ugly - Feo, desgradable, lamentable
Umbrella - Paraguas
Underground - Subterráneo
Uninvited - No invitado
Unless - A no ser que, salvo, excepto
Unusual - Inusual, extraño, raro
Up - Arriba
Upon - Sobre, encima
Upset - Molesto, enfadado
Use - Usar, utilizar, uso
Using - (To use) Usar

V

Vanished - (To vanish) Desaparecer, desvanecerse
Vase - Vasija, jarrón
Veeeeow!!! - ¡¡¡Uaaauuuu!!!
Very - Muy, mismo, misma

W

Wait - Espera, esperar, que espera
Waiting - (To wait) Esperar, que espera
Waiting - Esperando
Wake up - Despertar, amanecer
Walk - Camino, recorrer a pie, caminar
Walked - (To walk) Caminar, recorrer a pie
Walked along - (To walk along) Caminar a lo largo de
Walked on - (To walk on) Seguir el camino
Walking - (To walk) Caminar, seguir el camino
Wall - Pared
Want - Querer
Wanted - (To want) Querer
Wanting - (To want) Querer, queriendo
Wants - (To want) Querer
Warning - Aviso, advertencia
Warp - Srta. Warp - (To warp) Deformar, distorsionar, cambiar
Was - (To be) Ser, estar
Waste - Restos, basura, malgastar, perder el tiempo
Watch - Mirar, tener cuidado, estar alerta
Watch out - Cuidado, aviso
Water - Agua
Waves - (To wave) Agitar, mover
Way - Camino, sendero
We - Nosotros, nosotras, nos
We'll - We will
We're - We are - Nosotros estamos, somos
Wearing - Llevar, vestir
Weather - Tiempo, clima
Weird - Raro, extraño, misterioso
Well - Bien, bueno
Went - (To go) Ir, machar
Were - (To be) Ser, estar
Weren't - Were not
What - Que, lo qué, qué
When - Cuando, cuándo
Where - Donde, dónde, adonde
Where's - Where is - Donde está
Whiff - Olorcillo, bocanada
While - Mientras, rato, tiempo
White - Blanco, pálido
Who - Quien
Who - Quién, quiénes
Whole - Al completo, entero
Whole - Todo, compelto
Whooping - Estupendo, maravilloso, de gritar
Whose - De quién, de quiénes, cuyo, cuya
Why - Por qué, porqué
Wide - Anchura, ancho, amplio
Wild - Salvaje, bestial
Will (verbo auxiliar)
Wimpy - Canijo, pequeñajo
Win - Ganar, conseguir
Wind - Viento, airear
Wins - (To win) Ganar
Winter - Invierno
Wished - (To wish) Desear, querer
With - Con
Without - Sin, sin que
Won - (To win) Ganar, vencer
Won't - Will not
Wondered - (To wonder) Preguntarse, asombrarse, hacer pensar
Wondering - Asombrado, perplejo
Wonderland - País de las maravillas
Would - (verbo auxiliar)
Woods - Bosques
Work - Trabajo, trabajar
World - Mundo, Tierra
Worth - Que vale, equivalente, merecedor de

Y

Yet - Aún, todavía, ya
Yoshi - Yoshi
You - Tú, te, ti, vosotros, vosotras, os, le, la, los, las
You'd - You would
You'll - You will
You're - You are - Tú estás, eres
You've - You have
Your - Tú, tus, vuestro, vuestra, vuestros, vuestras, su
Yourself - Tú, ti, usted, te
Yucky - Asqueroso, repulsivo, ¡ugg!
Yummy - Sabroso, delicioso, ¡ñam ñam!

Z

Z Button - Botón Z

Textos: María Jesús Alcamí • Diseño: Agencia de Diseño • Producido por: Nintendo España

Depósito legal: M-14017 de 1998

Nintendo España, S.A.
Azalea, 1 - Edificio D
MINIPARC 1 - El Soto de la Moraleja
28109 Alcobendas - MADRID